

# ¿LIBRE ALBEDRÍO?

Un videoart sobre la por



Metanarratives

3r CAV 2n semestre

Ariadna Sánchez, Xan Costa, Ainoa Rosell i Marlene Poblet

Universitat de Barcelona

## **ÍNDEX**

1. Equip
2. Conceptualització de la idea
3. Storyboard
4. Historia
5. Síntesi i extracció d'elements
6. Link del projecte

## **1. Equip**

L'equip està format pel Xan Costa, l'Ainoa Rosell, l'Ariadna Sánchez i la Marlene Poblet. A continuació expliquem quin càrrec ha tingut cadascun dels membres del grup.

Del guió, la direcció, el storyboard i el muntatge de so es va encarregar la Marlene, mentre la Ariadna va fer d'ajudant de direcció, càmera i efectes visuals. L'Ainoa ha creat el muntatge de imatge i edició, va fer l'script i il·luminació. El Xan va ser l'ajudant d'il·luminació i sonidista.

La idea va néixer de treballar el concepte de la por, però vam voler donar-li un gir en el que l'espectador jugués un paper molt important. Tot i que la por és el concepte principal no vam voler centrar-nos en una sola por, sinó en la idea de la por al control de tota una societat que es troba reprimida.

## 2. Conceptualització de la idea

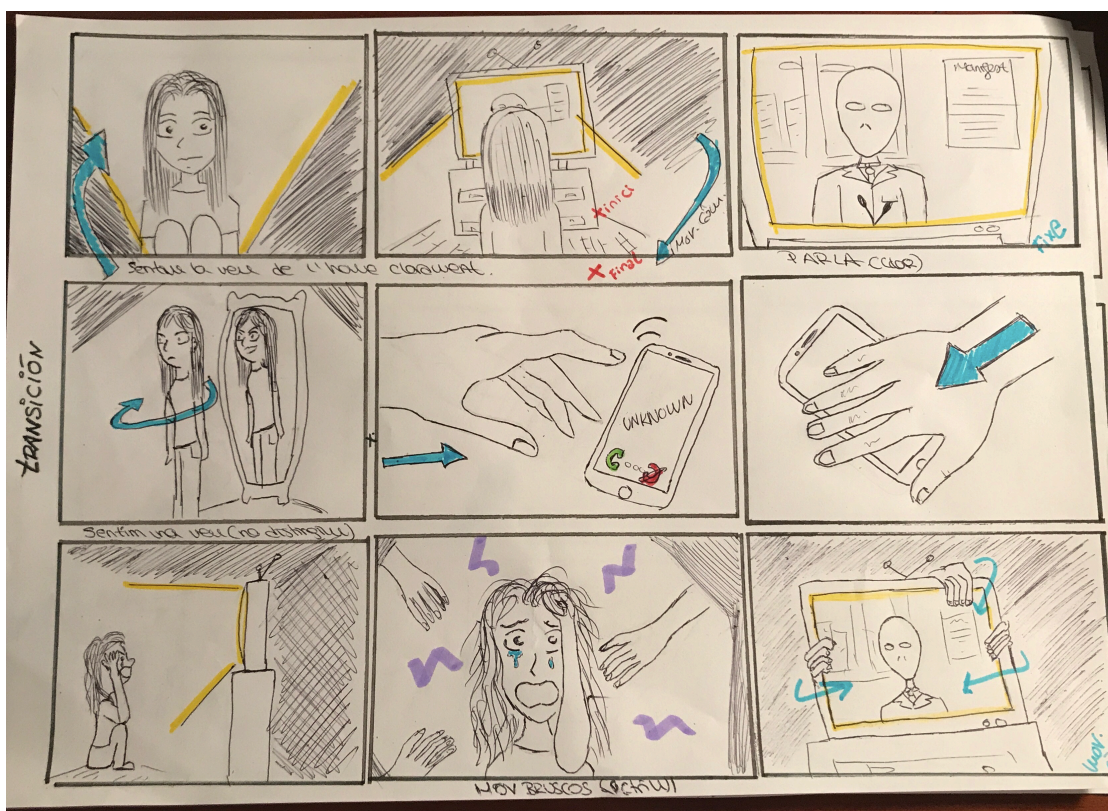
La por és un concepte que tothom coneix. El diccionari defineix la por com el torbament de l'ànim, especialment sobtós i fort, en presència d'un perill real o imaginari.

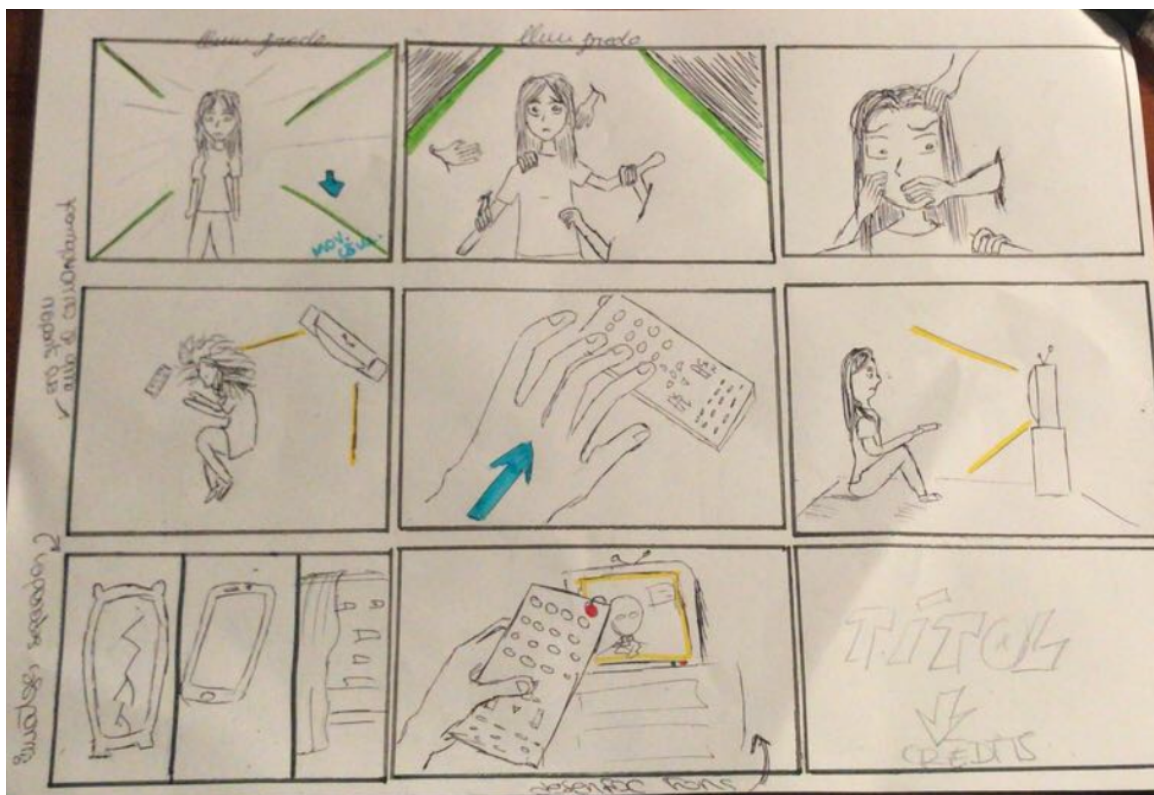
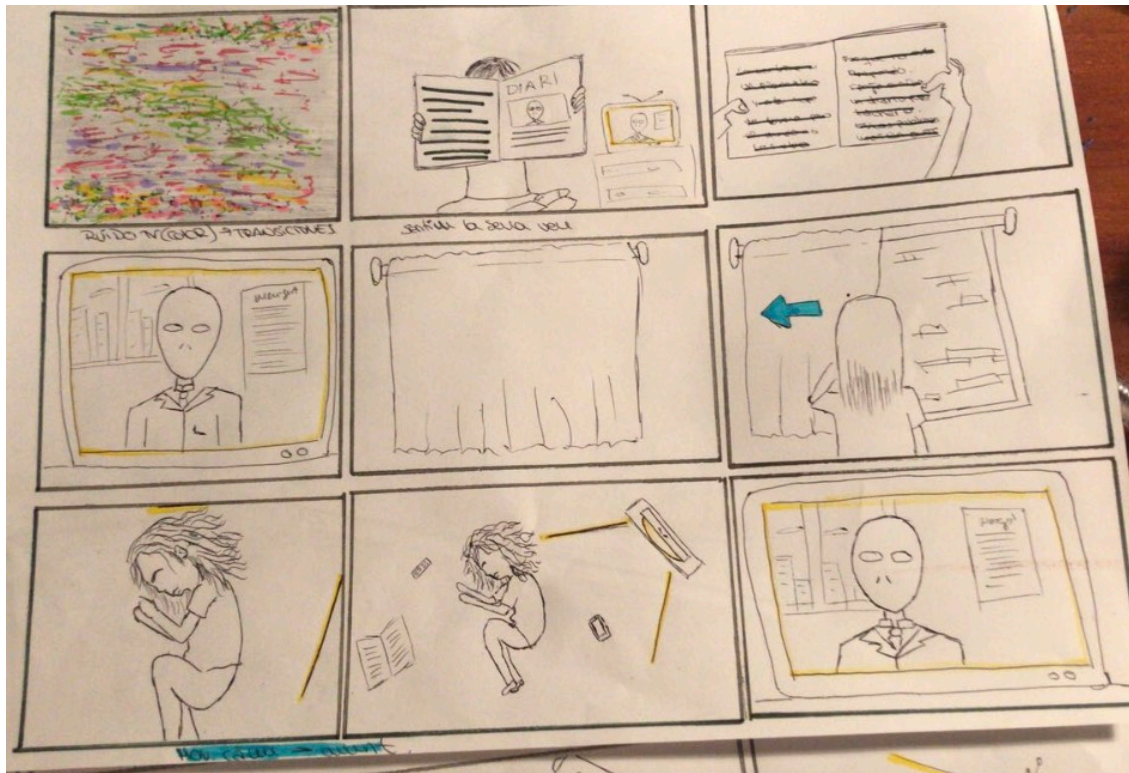
Tothom ha sentit por en algun moment de la seva vida, ja sigui perquè se sent perdut, sol, o perquè témer a algun objecte o un personatge. La por t'angoixa i t'enfonsa fins el punt que no ets capaç de reaccionar, però, i si tota la societat tingués por a una mateixa persona? La por és la incapacitat de reaccionar, el control d'algun objecte o d'alguna persona que pot pressionar fins el punt de no tenir més sortida que viure amb aquesta por, però tothom pot superar les seves pors.



### 3. Storyboard

Aquest storyboard és orientatiu per seguir la historia que vam plantejar. Les fletxes blaves marquen els moviments de càmera i actors i les línies grogues i verdes marquen un esquema de llums. Totes les transicions es faran amb la imatge marcada com 'transició', la resta estarà format per talls.







#### 4. Historia

Rose és una jove que s'ha criat sota les estretes parets de la seva llar, completament sola i aïllada del món. Tot el coneixement que ha adquirit amb els anys prové únicament de la televisió de la seva casa, que transmet dia a dia les normes comunitàries que es consideren importants a través d'un sol canal. L'única vida que ella coneix és sense família, sense amics, sense feina, sense escola.

A la televisió, un home amb vestit i amb una màscara blanca descriu tot tipus d'informació sobre el món i la societat, acompanyat sempre per promeses i amenaces. Ell es fa anomenar 'El protector', qui manté sans i estalvis els seus ciutadans de qualsevol perill extern al mateix temps que els controla a través d'aquesta por.

Rose no és infeliç a la seva casa, és un lloc que coneix a la perfecció, on se sent segura. Tot i així, els seus sentiments cap El Protector varien entre el respecte, la desconfiança, la protecció i el temor. Ella no és conscient de que totes les seves pors i inseguretats neixen de les amenaces i conseqüències que narra dia a dia; tampoc no té cap altra opció o estil de vida, no els coneix. La incertesa i ignorància predomina en tota la societat.

A les accions quotidianes, Rose, distorsiona la realitat degut a la seva creença imposada pel Protector de que no pot sobrepassar els límits, ni qüestions la seva autoritat, tampoc pot realitzar qualsevol activitat que estigui fora del que està permès perquè si ho fa, la seva vida estarà en perill. Accions que són tan bàsiques com cuinar, parlar per telèfon, dibuixar, llegir un diari, es converteixen en una odissea per ella.



La tensió augmenta en la seva ment i Rose comença a perdre el control. Arriba un punt en que intenta superar la por al control i decideix enfrontar-se al Protector, qui no deixa de parlar i contradir el que ella intenta fer.



## 5. Síntesi i extracció d'elements

La idea bàsica com a projecte de videoart, és que la anterior història no sigui explicada linealment ni amb certa lògica espai-temporal tal i com solem veure a les pel·lícules. Per aquesta raó, utilitzarem la barreja d'històries des dels punts de vista dels dos personatges i la no linealitat narrativa.

Veurem durant el projecte seqüències d'imatges i accions diferents amb un ritme frenètic per expressar les sensacions de la protagonista. És molt important el seu comportament i les seves expressions per comprendre la seva evolució al enfrontar-se a la por. En un espai fosc i vuit veurem com apareixen objectes de la vida quotidiana com un telèfon, un diari, una finestra amb els que la protagonista serà incapaç d'interactuar. Mentre veiem escenes frenètiques d'angoixa sentirem de fons la veu del Protector explicant, a través de la televisió el que pot i no pot fer la societat. Rose intentarà enfrontar-se a totes aquestes accions, al propi espai vuit i a aquesta figura que la condiciona.

Tant la protagonista com El Protector són metàfores de la vida real. Ella representa a tota la societat que es troba oprimida i controlada i per culpa d'aquestes pors no és capaç de decidir ni de viure.

El Protector, en canvi, representa els mitjans de comunicació que ens fan creure el que ells volen, manipulant la societat fins el punt de no saber que és real. La protagonista no té relacions externes perquè no pot tenir-les. Una cosa tan simple com agafar un telèfon és una tasca impossible per ella, no es pot comunicar amb l'exterior, no pot llegir un diari si no ha passat el filtre del Protector, no pot mirar fora al carrer perquè El Protector no els permet tenir estímuls externs que els facin despertar de la seva letargia.

Les mans que veiem representen el control i la por que angossa la protagonista. L'atrapen i no la deixen escapar, per ella és impossible superar la seva por al control. La desesperació de Rose creix a mesura que avança el vídeo i es torna més estressant i tènica.

Els colors que hem utilitzat giren entorn una gama molt bàsica on el blanc, que vesteix Rose (la societat) representa la puresa mentre els colors vermells marquen els punts forts de la imatge. El Protector, en canvi, vesteix uns colors blaus que transmeten tranquil·litat i pau.

L'acompanyament de la música és un element clau en el videoart ja que ens ajuda a crear a l'espectador la sensació de por, control i angossa. La nostra intenció és que l'espectador pugui arribar a sentir el que sent Rose i que reflexioni sobre tots els estímuls que rebem de la televisió, tota la informació no contrastada i s'adoni que tot té dues cares.

La societat té el poder d'apagar la televisió, de ser lliure i deixar de estar controlada per la por, serà capaç de prendre una decisió tan important?



Aquesta última imatge mostra el disseny del flyer a partir d'un fotograma del vídeo amb una composició on veiem el control al que està sotmesa la protagonista.

## **6. Link del projecte**

<https://www.youtube.com/watch?v=6WLdRp3Pj1Y&feature=youtu.be>